ファンタシースターⅡ

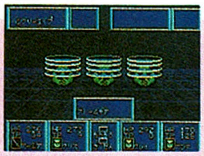
戦闘時に使える道具

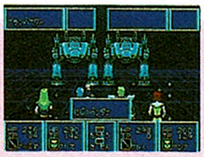
このゲーム中に登場するアイテムの中には、戦闘中に道具として使用すると魔法の効果を示すものがたくさんある。その道具と効果を右の表で全部紹介しよう。うまく利用して、テクニックポイントを節約して進もう。

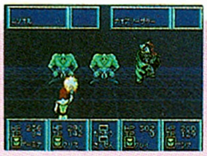
（大阪府／就職浪人）

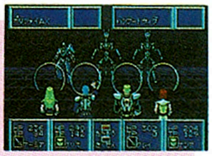
アイテム名	戦闘時に使用した場合の効果	アイテム名	戦闘時に使用した場合の効果
クレセントギア	ギレスタ	クリスタハーニッシュ	グラブト
雪の冠	デバンド	クリスタルフィールド	グラブト
風のバンダナ	ザン	クリスタルチェスト	グラブト
虹のバンダナ	シュネラ	セイヒツの盾	ギレスタ
ストームギア	ギザン	グリーンスリーブ	シンパロ
琥珀の法衣	ギレスタ	セイイの袖	ギレスタ
		火炎の杖	フォイエ


○クレセントギアはギレスタの効果がある


○ストームギアはギザンの効果がある


○虹のバンダナはシュネラ効果がある


○火炎の杖にはフォイエの効果がある


○雪の冠にはデバンドの効果がある

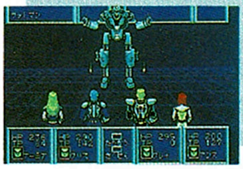
スローモーション技!!

ポーズの状態で方向ボタンを押しながらABCボタンのいずれかを押すと主人公達がスローで動く。

（神奈川県／マリア・マリア）


○まずポーズの状態にして、方向ボタンの好きな方向を押す

○ABCボタンのいずれかを押すと主人公達がゆっくりと動く


○この技を戦闘シーンで使うとビデオのコマ送りみたいで楽しい

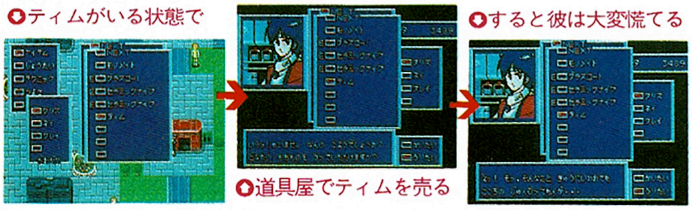
ティムを売り飛ばす!!

ゲームの途中で、「ティム」という名の少女が仲間に加わることがある。その際彼女は、主人公たちの持ち物の１アイテムのように表示され、主人公達の仲間うちでの譲渡も可能である。

そのティムがいなくならないうちに、非人道的であるが、どの町ででもいいから彼女を道具屋で売りとばしてしまおう。

すると道具屋の若者は「えっ／そっ、そんなこと　きゅうにいわれても　こころのじゅんびってもんが…」と、かなり慌ててしまう。ちなみにティムを「つかう」と「どうしたら　とうさんのこころを…」と言う。

（福岡県／山下俊徳）


○ティムがいる状態で

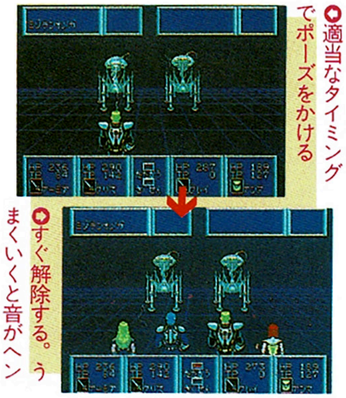
○道具屋でティムを売る

○すると彼は大変慌てる

音楽がヘンになる

戦闘時や移動時、その他どんなときにでもBGMをヘンにすることができるという技。やりかたはものすごく簡単で、ただ適当に何回もポーズしまくっていれば、いずれ、高音やドラムの音などが鳴らなくなる。

（京都府／矢野兄弟）

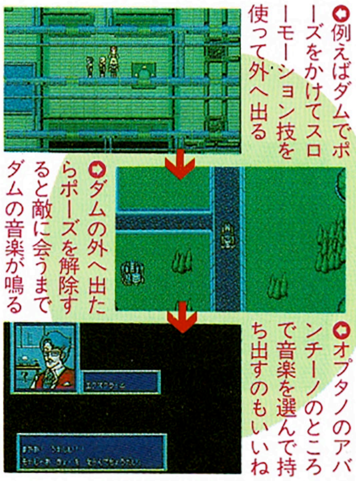

○適当なタイミングでポーズをかける

○すぐ解除する。うまくいくと音がヘン

音を持っていく技

まず音楽を持って行きたいシーンでポーズをかける（例えば道具屋）。そして前出のスローモーション技を使い移動する。目的のシーン、例えば戦闘時にスタートボタンを押すと、ポーズをかけた場所での音楽が流れる。つまり戦闘時に道具屋の音楽が流れるということだ。

（千葉県／大森のバカ）


○例えばダムでポーズをかけてスローモーション技を使って外へ出る

○ダムの外へ出たらポーズを解除すると敵に会うまでダムの音楽が鳴る

○オプタノのアバンチーノのところで音楽を選んで持ち出すのもいいね

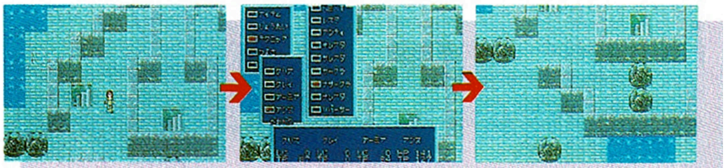
そして誰もいなくなる

最初に断っておくが、この技はバックアップの内容を飛ばしてしまうかもしれないので、承知の上で試してほしい。

まず主人公と、ナサークラを使用できるキャラの2人きりにする（例・アンヌ）。そして主人公をわざと殺して、１人きりにする。

１人きりになったら、そのときにナサークラのテクニックを使わせよう。すると画面上に１人もキャラがいなくなる。しかし、画面をスクロールさせることはできる。

（東京都／三木晶）

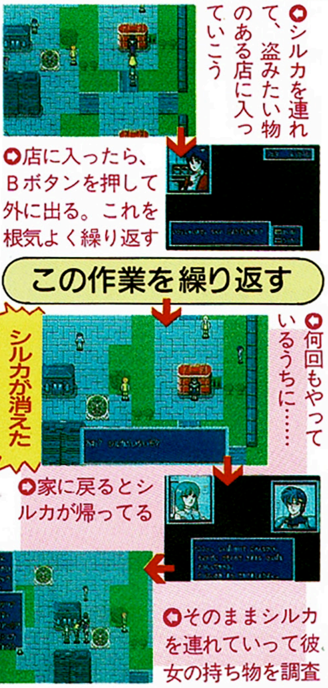

○アンヌ１人だけにする　○ナサークラを使わせる　○すると誰もいなくなる

『メガドライブ FAN』1989年8月号掲載

シルカに泥棒をさせる

まずシルカをパーティの中に加える。そして盗みをさせたい店の中に入り、すぐにBボタンを押して外に出る。この行為を繰り返すとそのうちシルカが消える。しかし自分の家に戻るとシルカがいるのでパーティに戻し、彼女の持ち物を調べると、必ず持ち物が増えている。店に売っていない物が増えていることもある。

（兵庫県／田中秀樹）



シルカを連れて、盗みたい物のある店に入っていこう

店に入ったら、Bボタンを押して外に出る。これを根気よく繰り返す

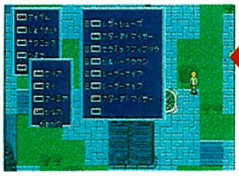
この作業を繰り返す

シルカが消えた

何回もやっているうちに……

家に戻るとシルカが帰ってる

そのままシルカを連れていって彼女の持ち物を調査



持ち物が一つ増えている。しかも売っていない物だ

ビジフォンの入手方法

隠しアイテムのビジフォンをシルカを使って手に入れる方法をお教えよう。

やりかたは、シルカを連れてセントラルタワーの友達の部屋に行き、すぐにBボタンを押して外へ出る、という行為を繰り返す。そのうちシルカがいなくなるので、自分の家にシルカを迎えに行く。

すると、シルカの持ち物の中にビジフォンというどこでもセーブできる超便利アイテムが増えている。

（大阪府／中村貴宏）



シルカを連れてセントラルタワーまで行く

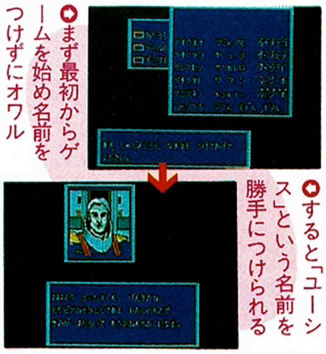
そこの友達の部屋に入り、すぐに出る

これを繰り返してシルカがいなくなればOK！

主人公の本名は？…

ありがちな技であるが、ゲームを始める際に主人公の名前を付けないで始める。すると勝手に「ユーシス」という名前が付いている。本名はユーシスだったのか。

（神奈川県／S木K一）



まず最初からゲームを始め名前をつけずにオワル

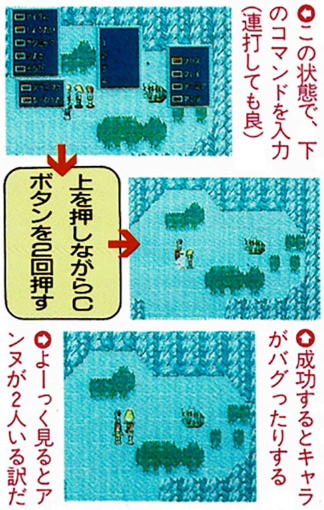
するとユーシスという名前を勝手につけられる

同じキャラが2人出現

この技も前のページの「そして誰もいなくなる」と同じように、バックアップ内容が消えてしまうかもしれないので注意してくれ。

まずコマンドの「じょうたい」を選択し「ならびかた」を選ぶ。そして方向ボタンの上を押しながらCボタンを2回押す（連打したほうが成功率が高い）。すると主人公が2人になったりキャラがバグる。

（東京都／羽村武士）



この状態で、下のコマンドを入力（連打しても良）

上を押しながらCボタンを2回押す

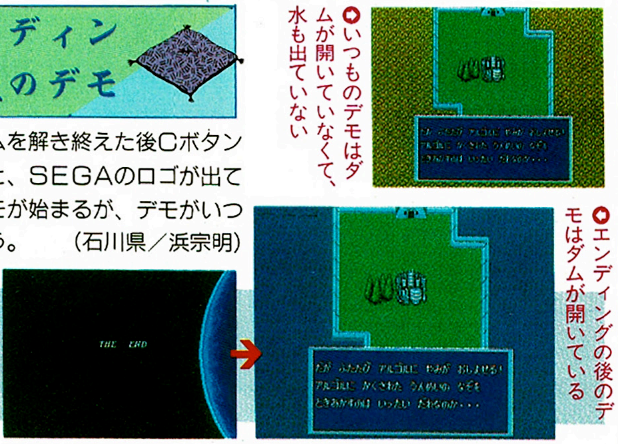
成功するとキャラがバグったりする

よーっく見るとアンヌが2人いる訳だ

エンディング後のデモ

ゲームを解き終えた後Cボタンを押すと、SEGAのロゴが出てまたデモが始まるが、デモがいつもと違う。

（石川県／浜宗明）



いつものデモはダムが開いていなくて、水も出ていない

エンディングを見た後Cボタンを押すとタイトルに

エンディングの後のデモはダムが開いている

ビジフォンの使い方Ⅱ

このページ右上隅の技を使って手に入れることができるビジフォンのもう1つの使いかたを紹介しよう。まずどの方向でもいいから、自分達が動くと画面も動く位置まで移動する。その位置でビジフォンを使用する。そして移動画面に戻ると、ビジフォンを使用する以前より、見える範囲が広がっている。

（東京都／ぺーむら）



これ以上進むと、画面もいっしょに動くという位置まで進む

その位置でビジフォンを使う（この女の子カワイイよね）

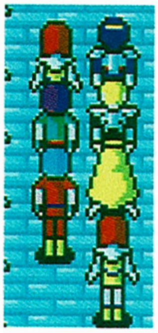
なんと先程より見える範囲が広くなる

最後のシルカの色

ある程度物語が進行すると、主人公を含めて7人の仲間が一堂に集結することがある。

そのとき画面左上のシルカの色が、アンヌの色に変わってしまっている。

（鹿児島県／未来忍者）



果たして、アンヌがシルカの色になっているのか、シルカがアンヌの色になっているのか？　まぁ実際のところメモリ節約のためか、2人とも色違いで同じ姿だしなー

ファンタシースターII

ネイのアイテムを8つ集めたが、ネイソードがもらえない。

（島根県／島大二郎）

ネイのアイテムを8つすべて集めたらエスパーの館へ行き、ルツと話をするとネイソードがもらえる。ただし、ルツに会いにいく4人のパーティ内でネイのアイテムを8つとも持っていないと、ネイソードはもらえない。このことを忘れずにゲームを進めよう。



ネイのアイテムは全部で8つある



アイテムが全部あるならエスパーの館へ行こう



そして、館のあるじのルツと話をする



ネイソードは強力だぞ

『メガドライブ FAN』1991 年 10 月号掲載



ファンタシースターII

ピアタの町のコントロールタワーの扉が開かない。

（兵庫県／牛太郎）

パセオの街のコントロールタワーの2階の奥には、４つのダムを開けるためのカードが入っている。カードのある部屋の扉は、この部屋の手前のピアノを弾くことにより、開けることができる。ピアノを弾くには、ムシカのテクニックを使えばいいのだ。

オプタノの街の音楽家アバンチーノに会う

そして、彼からムシカのテクニックを学ぼう

グランドピアノのところで、ムシカを使おう

すると、ダムのカードのある部屋に入れるよ

『メガドライブ FAN』1991 年 12 月号掲載

連載第2回

懐かしのゲームに再びスポットを

MEGADRIVE History

SINCE 1988

メガドライブヒストリー

この「メガドライブヒストリー」は、今月からが本格的なスタート。今回ピックアップするゲームは、リクエストはがきがもっとも多かった『ファンタシースターII還らざる時の終わりに』だ。

ファンタシースターII 還らざる時の終わりに

ゲームプロフィール

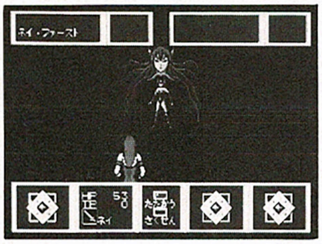
メーカー	セガ	発売日	1989年3月21日
価格	8800円(税別)	メディア	ROM(6Mbit)
ジャンル	RPG	継続機能	バッテリーバックアップ

このゲームはメガドライブで初のRPGとして発売され、ハードの普及の原動力にもなったソフトだ。本誌が実施した今年度のゲーム大賞でも発売以来4年以上たっているのにもかかわらず、いまだにベスト30にランクインしている。これを見てもこのゲームに対するユーザーの根強い支持がうかがえる。ただ残念なのは「いいゲームだと思うんだけど、エンディングまで行けなかったよ」という人があまりにも多かったということ。これは複雑すぎるダンジョンとテンポの悪いストーリー展開のせいだろう。もう少し難易度が低ければ、もっと評価が高くなったと思われるだけに残念だ。

注意事項。このゲームをこれから手に入れようという人は、必ずバッテリーバックアップが作動するか確認してから購入するようにしよう。

温故知新　もうすぐ『IV』も出るし!

'87年にマークIIIで発売された「ファンタシースター」の続編で、アルゴル太陽系の3つの惑星を舞台にしたSFタッチのRPG。メインのキャラクタは8人登場し、主人公プラス3人の合計4人でパーティを組むことができる。各キャラクタにはさまざまな特徴があり、メンバー次第でパーティの性格も大きく変わる。戦闘シーンにはアニメーション処理がふんだんに使われていて、各キャラクタごとに派手なグラフィックが楽しめる。また、ダンジョン内は二重スクロールするグラフィックを使って奥行きを表現している。このシリーズは「III」が'90年4月に発売され、さらに「IV」も今年の12月に発売される予定だ。



✪個性的なキャラクタが魅力。特に悲劇のヒロイン、ネイに人気が集中

多事総論　お便り、いただきました

このゲームのイベントの1つで、ネイ・ファーストとネイの一騎討ちがあるが、ここでネイを戦闘から逃がすことはできますか?　昔プレイしていたときに一度だけ成功しました(その後のユーシスのセリフも違っていた)。それ以来一度もできないし、友達も「そんなことはできない」と言います。一度見たのは幻だったのでしょうか。

(滋賀県　EFA　18歳)

●イッツ　ア　ドリーム!　それは夢に違いない。このイベントでネイが死なないと、この先ストーリーは進まないのだ。

みんなが口をそろえてこの「II」を名作という。だが、「そうかなァ」といいたい。良いところなどないというのではない。例えばアニメーションする戦闘シーンは、新規ユーザーのド肝を抜くに十分であろう。だが、肝心かなめのシナリオが数々の難点を抱えている。まず、プレイヤーを飽きさせない息もつかせぬ展開というものがまったくといっていいほどみられない。間延びしてしまうのだ。キャラクタがあまりにおとなしすぎる。これには不満タラタラ。あと、あまりにだだっ広くエンカウント率の高いダンジョンも気になった。僕は人にこのゲームのことを聞かれると「いいゲームではあった」と答えることにしている。本当にいいゲームではあったのだ。あのシーンでは本気で感動もしたし。「IV」に対しては、こんなことはいいたくないなとホントに思う。

(千葉県　イッキウ　?歳)

●ごもっともです。かくいうこの担当者も、数えきれないほどダンジョンの片隅で朽ち果てたものです。

いまだに解けません。(なんてバカなんだ)場所はデゾリス星。マザーブレインの弱点を知っているという、クレバスの向こうにいるいつまでも年をとらないきれいな男の人が見つからないのです。もう少しでバックアップの電池も切れるでしょう。どうしてくれるんだ、プンプン。どうか助けてください、お願いします。

(埼玉県　小餅芳行　?歳)

●もしかしてクレバスの入口がわからないのかな。とりあえずもう一度クレバスの周辺を探してみよう。見づらいけど階段があるはず。また、クレバスには出口が2か所あって、1つはダミーなのだ。

透明感のあるサウンド、アニメーションする敵また敵。敵キャラもここまでできるのかというほどビューティホー。背景なんかなくったって、これがサウンドとあいまって、SFチックでまたすばらしい。しかし、最初のダンジョンは凝りに凝りすぎていきなりムズい。デゾリス星へ行ったらいきなりダンジョン。エアロプリズムが出てきて、またダンジョン4つ追加。ところが、最後のほうになるとムズいわりに、絵が手抜きっぽい感じ。いいデキだけに、そういったところがじつに惜しい気がする。

ところで、メガドライブ最強のヒロイン、ネイ。彼女がアメダスで死んでしまい、ネイの武器なるものがでてくるものの、その後の展開に関係ないというのが納得できないのは私だけではあるまい。

(神奈川県　山田勇　?歳)

●当時、確かにこのゲームのアニメーション処理には驚かされたものだった。今では当然といった技術なんだけどね。

MAKER'S VOICE

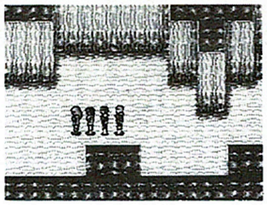
「ファンタシースターII」も発売日に買った思い出のソフトです。あの戦闘シーンのアニメーション&サウンドは本当にかっこよくて何度見てもワクワクしましたよね。ストーリーも前半は快調に進んで、あの「ネイVSネイ・ファースト」は結構ジーンとくる。ただ、後半のあまりにもいけずう なダンジョンにはストレスが溜まったな…。年末発売の「PSIV」の開発チームには「II」の開発に係わった人だけでなく、「II」をユーザーとして遊んだという人もいて、ストレスの溜まらないゲームにしたいといっているので、今度は爽やかに楽しめる最高傑作になるに違いありません。

(セガ　竹崎)

『メガドライブFAN』1993年10月号掲載

いまさら攻略① 長く複雑なダンジョンに散る

「ファンタシースターII」のダンジョンは異常に広く、複雑で、泣きたくなるほど難しい。このダンジョンの難しさに挫折した人は、かなりいることだろう。まだクリアしてない人は、下の記事を参考にしてもう一度チャレンジしてみよう。



多重スクロールするので方向感覚がマヒする

パセオの町周辺

冒険はパセオの町から始まる。新しい町に行き、自宅へ戻ってくると仲間が訪ねてくる。パーティは最高4人までなので、慎重に選ぼう

バイオシステム

モンスター出現の原因を探るため、バイオシステムに向かう。地下で発見したシステムレコーダーを調べると、アメダスに異常があると分かる

ロワンのダンジョン

モタビアンというゴミが大好きな生き物が生息している。話をすると、なんとジェットスクーターをもらえる。これで海上もへっちゃらだ

ウーゾの島

ここからさらにダンジョンが複雑になる。苦労してマルエラリーブを入手したら、クエリスの町の研究家に会って、マルエラガムをもらおう

アメダス

前半最大の山場。ネイの分身ともいえるネイ・ファーストと戦う。やっとの思いで倒すと、今度はアメダスに事故が発生し、湖の水位が急上昇

4つのダム

大洪水を避けるためには4つのダムを開放するしかない。すべてのダムを開放した瞬間、政府のアーミーアイに捕まり、ガイラに送られる

人工衛星ガイラ

突然の爆発音とともにガイラの軌道が狂い、パルマ星に向かって落ちていく。しかし、パルマ星にぶつかる瞬間、運よく宇宙海賊に助けられる

デゾリス星

マザーブレインについて調査するため、スペースシップでデゾリス星に出発。この星のダンジョンはどれも超複雑なので、根気強く挑戦しよう

クレバス

アウクバルの町の南西にクレバスの入口がある。意外とわかりづらいので注意しよう。ここを抜けないことには、エスパーの館に到着できない

エスパーの館

館の主人は「Ｉ」でおなじみのルツだった。ルツから「エアロプリズム」をもらうと、今まで見えなかったダンジョンが見えるようになる

ネイアイテム

ネイアイテムは全部で9種類。4つのダンジョンに各2つずつ隠されている。すべて集めた後、再びルツに会うと、最後にネイソードをくれる

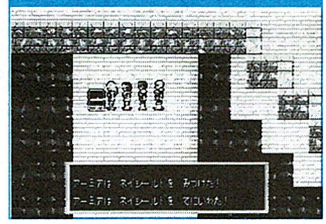
ノア 最後の戦い

ルツに話しかけると、ノアの宇宙船まで送り届けてくれる。前作より強大になったダーク・ファルスを倒し、マザーブレインの謎を解きあかせ！

いまさら攻略② ネイアイテムはここにある

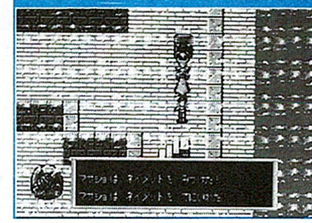
このゲームの最大の難関は、ネイアイテムをすべて集めることだ。特にネイメットが見つからない人が多いのでは？　ネイメットは、アウクバルの町の西にあるダンジョンの3階に隠されている。それでも見つからない人は覚悟を決めてマップを作成するか、攻略本を探すしかない。

ネイシールド



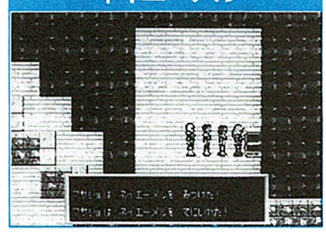
町がない地区に現れるダンジョンの2階にある。意外と見つけやすい

ネイメット



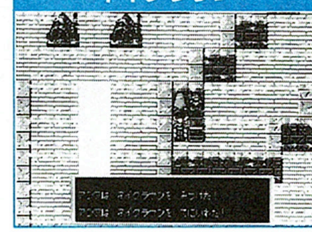
アウクバルの西のダンジョンにある。4階から降りてこなければならない

ネイエーメル



ネイシールドと同じ階にある。5階から一気に飛び下りるのがポイント

ネイクラウン



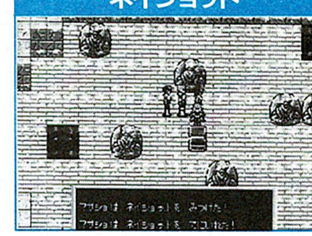
ネイメットに比べると簡単に発見できる。1階中央より、やや右にある

ネイハーニッシュ



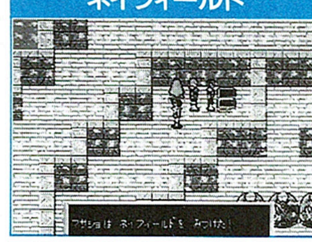
リュオンの町の北にあるダンジョンに隠されている。16階にある

ネイショット



ゾーサの町付近に出現するダンジョンにある。地下5階をめざせ

ネイフィールド



これまたリュオンの町の北に現れるダンジョンにある。こちらは9階だ

ネイスライサー



ネイショットと同じ地下5階にある。正しい落とし穴に落ちよう